

# PROTOTYP FÖR WEBBPLATS

Emelie Westerlund



10:2018

Datum för godkännande: 16.05.18  
Handledare: Agneta Eriksson-Granskog

# EXAMENSARBETE

## Högskolan på Åland

<b>Utbildningsprogram:</b>	Informationsteknik
<b>Författare:</b>	Emelie Westerlund
<b>Arbetets namn:</b>	Prototyp för webbplats
<b>Handledare:</b>	Agneta Eriksson-Granskog
<b>Uppdragsgivare:</b>	Strax Kommunikation

### Abstrakt

I detta examensarbete redogör jag för min plan samt utförande av att skapa en prototyp för en webbplats, som skall användas i visnings-syfte för att illustrera för en potentiell kund hur deras webbplats kunde byggas upp och se ut.

### Nyckelord (sökord)

Drupal, CSS Less, Webbdesign, Adobe

<b>Högskolans serienummer:</b>	<b>ISSN:</b>	<b>Språk:</b>	<b>Sidantal:</b>
10:2018	1458-1531	Svenska	36 sidor

<b>Inlämningsdatum:</b>	<b>Presentationsdatum:</b>	<b>Datum för godkännande:</b>
16.05.18	16.05.2018	16.05.18

# EXAMENSARBETE

## Högskolan på Åland

<b>Study program:</b>	Information Technology
<b>Author:</b>	Emelie Westerlund
<b>Title:</b>	A website prototype
<b>Academic Supervisor:</b>	Agneta Eriksson-Granskog
<b>Technical Supervisor:</b>	Strax Kommunikation

### Abstract

In this thesis, I explain my plan as well as execution for creating a prototype for a website, which is going to be used as a display example to illustrate for a potential client how their website could be constructed and designed.

### Key words:

Drupal, CSS Less, Webdesign, Adobe

<b>Serial number:</b>	<b>ISSN:</b>	<b>Language:</b>	<b>Sidantal:</b>
10:201X	1458-1531	Swedish	36 pages

<b>Inlämningsdatum:</b>	<b>Presentationsdatum:</b>	<b>Datum för godkännande:</b>
16.05.18	16.05.2018	16.05.18

# INNEHÅLLSFÖRTECKNING

<b>1. INLEDNING</b>	<b>6</b>
1.1 Syfte	6
1.2 Metod	6
1.3 Avgränsningar	7
<b>2. DESIGN</b>	<b>8</b>
2.1 Varför en design?	8
2.2 Adobe Illustrator	8
2.3 Den färdiga designen	9
<b>3. KONSTRUKTION</b>	<b>11</b>
3.1 Drupal	11
3.2 Strax template	12
3.3 Moduler	13
3.4 Innehåll	14
3.4.1 Innehållstyper	14
3.4.2 Block	16
<b>4. APPLICERING AV DESIGN</b>	<b>18</b>
4.1 CSS Less	18
4.2 Typsnitt	19
4.3 Styling	20
4.3.1 Menyn och logotypen	20
4.3.2 Bildspelet	22
4.3.3 Huvudinnehåll samt puffar	23
4.3.4 Sidfot	25
4.3.5 Bildgalleri	26
4.3.6 Kontakt-sidan	27
4.4 Responsiv design	29
4.4.1 1024 pixlar	29
4.4.2 768 pixlar	29
4.4.3 580 pixlar	29
4.4.4 480 pixlar	29
<b>5. ÖVRIGT</b>	<b>32</b>
5.1 Ålands Skafferiet	32
5.2 Informationen på de olika sidorna	32
<b>6. SLUTSATSER</b>	<b>33</b>
<b>7. KÄLLFÖRTECKNING</b>	<b>36</b>

# FIGURFÖRTECKNING

Figur 1: Skapande av design i Adobe Illustrator	9
Figur 2: Den färdiga designen	10
Figur 3: Exemplar på hur det ser ut i Drupal	11
Figur 4: Strax template	12
Figur 5: Layout-inställningar i Drupal	13
Figur 6: Moduler i Drupal	14
Figur 7: Lägg till innehåll	15
Figur 8: Lägg till bildspel eller puff på en textsida	16
Figur 9: Block som innehåller en googlekarta	17
Figur 10: Exempel på en mixin	18
Figur 11: Typsnitten Americana Extra Bold Condensed och Lao UI Regular	19
Figur 12: Typsnitten Merriweather Black och Lato Light	19
Figur 13: Import av typsnitt	19
Figur 14: "vad är vad" aktiv länk, samt svävar över "varför hemsida"	20
Figur 15: CSS-Less koden för menyn	21
Figur 16: Bildspelet med dess bakgrund	22
Figur 17: Bildspelet i CSS-Less kodform	22
Figur 18: Puff innehållande en tabell	23
Figur 19: CSS-Less kod för puff och puff innehållande tabell	24
Figur 20: Skärmdump av sidfoten	25
Figur 21: Koden för blocket "Följ oss"	25
Figur 22: Bildgalleriet	26
Figur 23: Borttagning av rubrik på specifik sida	26
Figur 24: Huvudinnehållet under sidan "kontakt" samt google-karta	27
Figur 25: Koden för sidan "kontakt" samt google-kartan	28
Figur 26: Första sidan 480 pixlar, logo, meny samt text och rubrik	30
Figur 27: Första sidan 480 pixlar, puff med tabell	31
Figur 28: "Kontakt"-sidan 480 pixlar, aktiv menylänk, ikoner samt karta	31
Figur 29: Skärmdump av webbplatsens förstasida som färdig webbplats	35

# 1. INLEDNING

## 1.1 Syfte

Syftet med mitt examensarbete är att designa, konstruera och implementera designen för en enklare hemsida som skall agera som prototyp för visningar för möjliga kunder. Prototypen skall kunna visas för kunder, som ett exempel på hur kundens potentiella hemsida kunde se ut. Startsidan på hemsidan kommer presenteras som ett låtsasföretag, "Ålands Skafferiet", en butik som säljer närproducerade varor, medan undersidorna bland annat kommer innehålla information om vad som är vad på hemsidan, varför det kan vara bra med en sådan hemsida med mera. Jag kommer också att skriva alla texter på sidorna. Projektet utförs för Strax Kommunikation, som är min uppdragsgivare. Strax Kommunikation är ett företag baserat i Mariehamn, Åland. De är en kommunikationsbyrå som bland annat designar och skapar hemsidor, logotyper, reklamer, broschyrer med mera.

## 1.2 Metod

Jag började med att intervjua de som kommer att använda sig av prototypen, för att göra en kravanalys och få reda på vad de vill att ska finnas med. Jag fortsatte också att ha en dialog med dem under projektets gång för att få åsikter och godkännande. Första steget i att komma igång med själva projektet är att utforma en design, det gör jag med hjälp av Adobe Illustrator. När designen var färdig, och godkänd, använde jag mig av innehållshanteringssystemet Drupal för att bygga upp hemsidan. Eftersom jag inte hade tillgång till Strax kommunikations server och databas från min arbetsstation, fick jag hjälp med själva igångsättandet av sidan. En hemsida behöver ju ha en domän och någonstans att lagra samt hämta information ifrån. När det väl var gjort var det bara för mig att börja bygga på hemsidan. Kunskapen till att göra detta, har jag fått genom att observera hur mina kollegor på Strax Kommunikation använder systemet, som är uppbyggt i PHP. Med hjälp av kursen jag har gått i webbserverteknik, kan jag enkelt förstå ramverket och dess uppbyggnad. Det i sin tur har gjort det möjligt för mig att snabbt komma igång och själv använda och testa på Drupal. Jag kom snabbt, efter att jag fått litet innehåll på sidan, igång med att börja arbeta med att applicera min design på hemsidan, samt göra hemsidan responsiv. CSS Less är språket som kommer att användas för detta. Grunderna för CSS har jag också fått lära mig i kursen webbserverteknik, men även genom läsning, och mycket genom att observera på arbetsplatsen samt genom egen testning.

### **1.3 Avgränsningar**

Det här projektet avsåg jag att göra en hemsida från grunden, att först designa, sedan börja bygga. Jag skrev också texter som finns på sidan, både det som hör till det påhittade företaget och det som hör till visningen av hemsidan. Eftersom det är en enkel hemsida, finns det inte några större funktionaliteter, som t.ex. sökfunktion eller annat. Det fungerar helt enkelt som visning. De företagen som vill ha en liknande hemsida, kommer också att använda dem för att visa upp sig själva, och ge den allra viktigaste informationen till kunden. Det finns max fyra menylänkar, eftersom det då fortfarande ser ganska bra ut när designen görs responsiv och webbplatsen förminskas att den passar för till exempel en smartphone, så att en så kallad hamburgermeny inte behöver konstrueras för att få plats med menylänkarna. Det är också detta som gäller för alla som vill ha en hemsida liknande prototypen.

## 2. DESIGN

### 2.1 Varför en design?

Första steget i att bygga en hemsida på ett bra sätt är att designa den. Detta för att det finns mycket att tänka på som kan bli väldigt tidskrävande om det inte finns någon plan i förväg, vilket resulterar i mycket testande längre fram, istället för att veta vad som ser bra ut från början.

Några exempel på sådant som kan vara bra att veta på förhand:

- Storlek på bilder.
- Färger som skall användas.
- Hur ser loggan ut - kanske loggan ska sammansmälta bra med hemsidans övriga utseende, möjligen genom att använda samma färg eller typsnitt på andra ställen.
- Hur skall uppbyggnaden av sidan se ut - skall det finnas bildspel, bildgalleri, puffar?
- Vilka som typsnitt finns var.
- Storleken på text.
- Hur kommer sidan att se ut på en stor skärm, respektive en mindre samt kanske även på en surfplatta eller smartphone?
- Vilka ikoner kommer att behövas?
- Mellanrum mellan rader, bilder, puffar, menylänkar, logga med mera.
- Att en bra presentation görs och att hemsidan ger ett bra intryck.

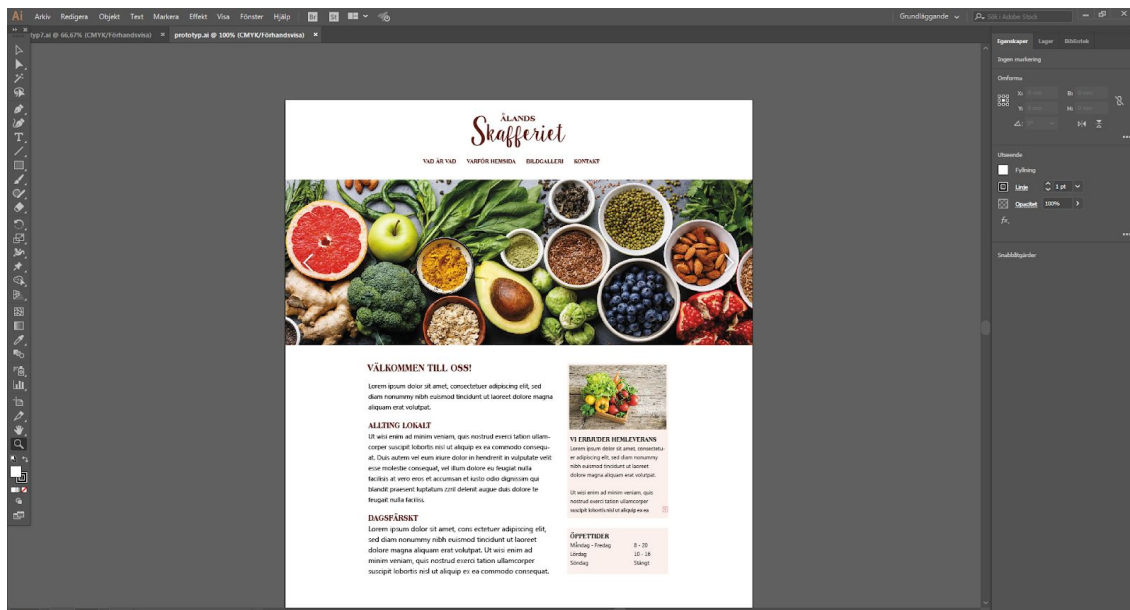
Som synes finns det ganska mycket som behöver beaktas. Och genom att göra en design i förväg, sparar jag både tid och energi. När en design skall skapas är det förstås bra att ha en dialog med kunden, att kunden får framföra sina eventuella önskemål och målbilder. Jag gjorde också detta, med ansvarig person för projektet, Pia Nyberg, vars titel är mediasäljare och projektledare på Strax Kommunikation. Delvis var önskemålet att jag skulle använda en tidigare hemsida som skapats som grund, och så fick jag också se en utskrift på en exempelsida som fungerat som visningsexemplar tidigare. Denna har dock bara funnits som design och aldrig en riktig hemsida. Med dessa önskemål fick jag börja jobba med designen för prototypen.

### 2.2 Adobe Illustrator

Jag valde Illustrator som mjukvara för att arbeta med designen eftersom det är ett program jag trivs bra med, samt när det främst handlar om texteditering för en sida, och liknande, passar det bäst av den



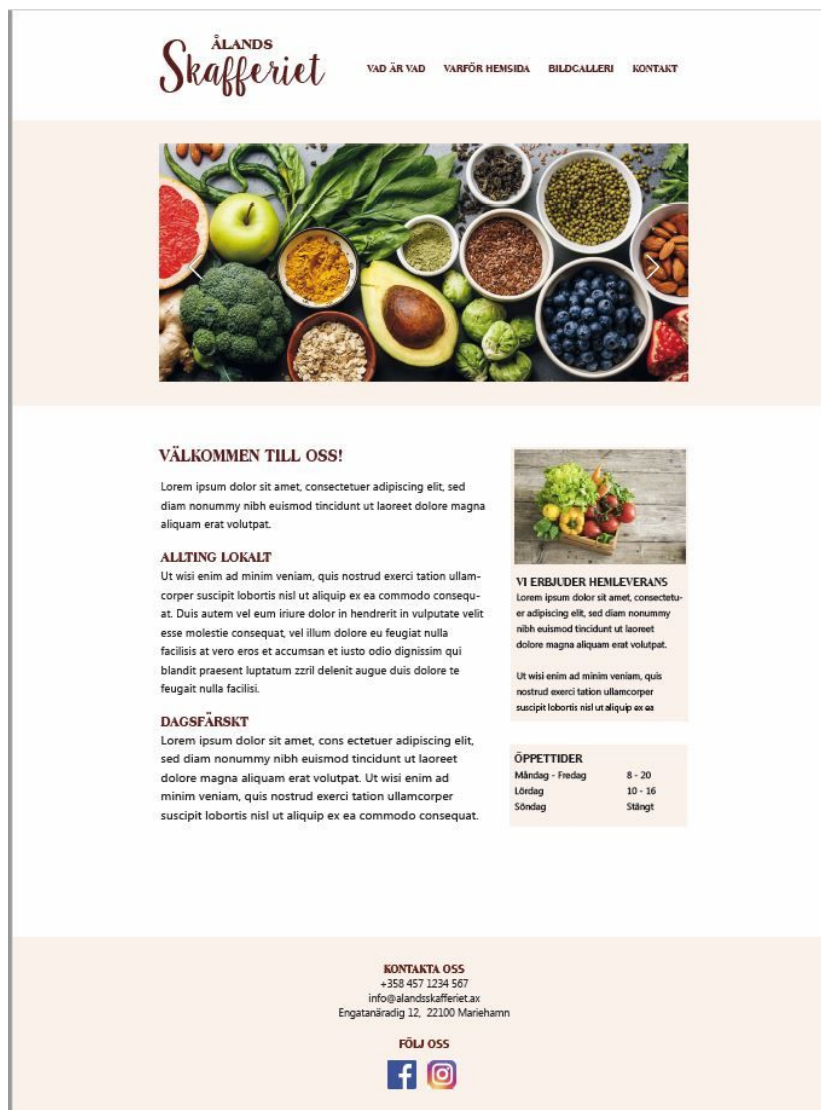
orsaken att det inte handlar om bildredigering. Hade det varit mera bildredigering hade jag valt Adobe Photoshop som mjukvara. Eftersom jag själv också funderat ut företagets namn, konstruerade jag också en logga. Adobe Illustrator jobbar med vektorgrafik, därför var det naturligt att skapa loggan med hjälp av samma program. Det fiffiga med vektorgrafik är att det är enkelt att förstora eller förminska bilden hur mycket som helst utan att kvaliteten försämras. Och därtill kan man när som helst konvertera till rastergrafik. Figur 1 visar en bild från mitt skapande av designen för webbplatsen i Adobe Illustrator.



Figur 1. Skapande av design i Adobe Illustrator.

## 2.3 Den färdiga designen

Jag skapade några olika, men liknande, exemplar på design för hemsidan, och den som syns nedan i Figur 2 är den som både jag och projektansvariga, Pia Nyberg på Strax Kommunikation, tyckte såg bäst ut. Det var främst av den orsaken att bilderna som kommer att finnas i bildspelet kommer att synas bra i helskärmsläge. Det som redan från början inte stämmer överens med slutresultatet, är såklart texterna. De bearbetades under tiden. Det är meningen att startsidan ska se ut som ett riktigt företags startside, med äkta texter och inte exempeltexter på latin, som det är i designen. Även menylänkarna behöver funderas över, att de på ett enkelt sätt kan representera vad som finns på alla fyra undersidorna.



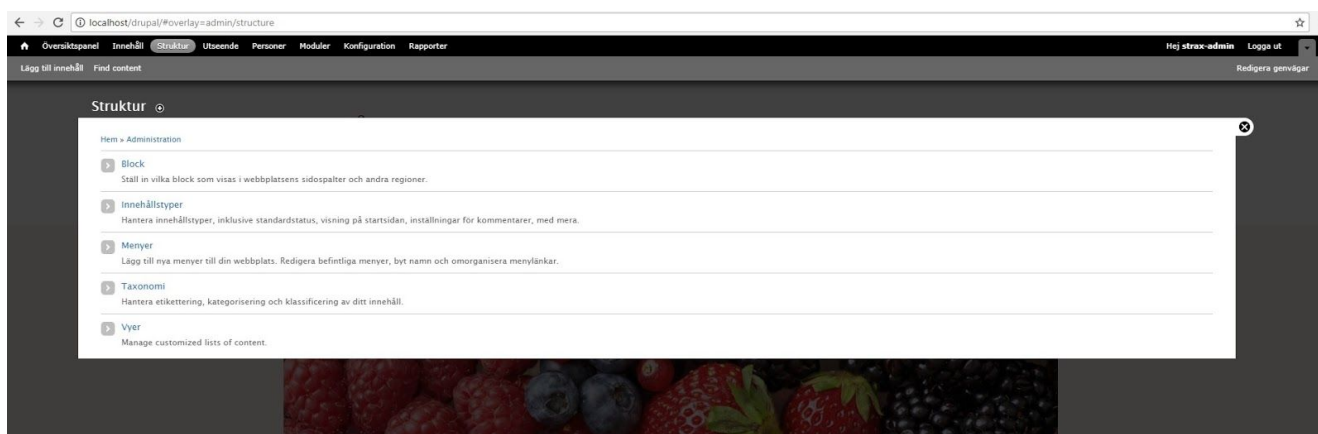
Figur 2. Den färdiga designen.

## 3. KONSTRUKTION

### 3.1 Drupal

Innan jag går in på den faktiska konstruktionen av hemsidan, tänkte jag skriva kort om verktyget som används för att skapa den. Innehållshanteringssystemet heter Drupal (på engelska: content management system, CMS). Ett innehållshanteringssystem är ett system som används för att hantera digitalt informationsinnehåll av olika slag (Wikipedia, 2018). Ett kanske litet mera vedertaget innehållshanteringssystem för gemene man är WordPress. Jag tror att de flesta har hört talas om det eller kommit i kontakt med det på ett sätt eller annat, eftersom det också används som ett bloggverktyg. Drupal är distribuerat med öppen källkod som fri programvara, vilket gör det möjligt för vem som helst att ladda ner och använda systemet helt gratis.

I Drupal skapas grunden för en hemsida, att det sedan skall finnas någonting att arbeta vidare med. Moduler används flitigt. Moduler är funktionalitet som laddas ner i form av en modul, som sedan installeras och används i Drupal. Ett exempel på en modul är om det skall finnas ett bildspel, då skall modulen för det laddas ner och installeras, samt aktiveras och såklart, användas. Allt detta gör systemet väldigt smidigt, och trots att inlärningskurvan är brant när det kommer till Drupal, och det är mycket smått som behöver ordnas och hållas under kontroll, så är det väldigt bra och lättanvänt, bara processen att skapa någonting med systemet får upprepas några gånger. I Figur 3 finns ett exempel på hur det ser ut att jobba i Drupal. I bakgrunden går det att skimta hemsidan som jag har skapat med Drupal. Flera exempel kommer under rubriken Konstruktion.

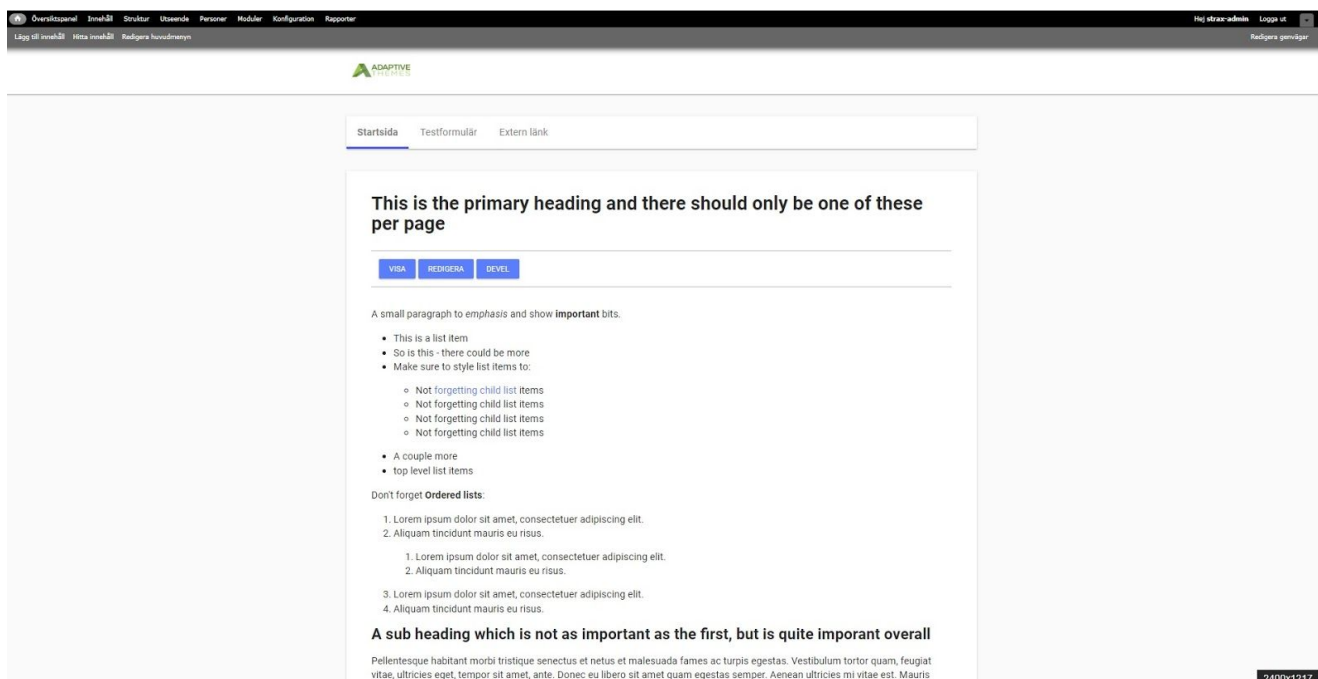


Figur 3. Exempel på hur det ser ut i Drupal.

## 3.2 Strax template

I Figur 4 är ett exempel på mallen (template) jag jobbat från, som alla hemsidor skapas utifrån på Strax. Drupal har också några inbyggda grundmallar, men man har valt att konstruera en egen på Strax Kommunikation. Det är således denna jag utgått ifrån. Nu var jag tyvärr väldigt ivrig i skapandet av hemsidan, vilket innebär att inga skärmdumpar finns från processen innan jag började med att applicera designen. Sidan innehåller (synligt):

- Header (rubrik), med en logotyp.
- Menu-bar, meny.
- Main-content, huvudsakligt sidinnehåll, som i detta läge görs upp av en textsida enbart.
- Attribution, erkännande, längst ner på sidan.



Figur 4. Strax template.

Menyn innehöll dock inga fler länkar än själva startsidan. I exemplaret i Figur 4, innehåller menyn också ett formulär, samt en extern länk. Logotypen, som på bilden ligger högst upp till vänster, är enkel att byta ut i ramverket. Det hör till en rad layout-inställningar i Drupal, där man även ställer in sådant som sidans grundutseende, se Figur 5. Också en del mekaniskt arbete utfördes, med andra inställningar som skall bli rätt från början. Det arbetet involverar mest att klicka i eller ur rutor. Jag har använt mig av deras mallside samt andra hemsidor de skapat för att veta vilka inställningar som gäller.

## Layout & General Settings ?

Standard Layout

Tablet Layout

Smalltouch Layout

Panels & Gpanels

Globala inställningar

File Management

CSS

Polyfills

Metatags


Debuggers

Extensions

### Standard Layout

The standard layout is for desktops, laptops and other large screen devices.

#### Choose sidebar positions



#### Set the width of each sidebar

Enhet % Första sidospalten \* 33 Andra sidospalten \* 33

#### Set the page width

Enhet % Sidbredd \* 100

☒ Set a max width

Enhet px Största bredd \* 1140

#### Media query for this layout \*

only screen and (min-width:1025px)

Do not include @media, it's included automatically.

Figur 5. Layout-inställningar i Drupal.

## 3.3 Moduler

Moduler är små tilläggsprogram, som kan laddas ner och installeras, för att öka funktionaliteten och vad man kan göra i Drupal. Grundinstallationen kommer med en hel del moduler men det går också bra att leta upp och installera själv under tiden. Några av modulerna jag laddade ner och installerade, samt använde, är:

- FlexSlider, för bildspel.
- FontAwesome, för ikoner för till exempel Facebook.
- Masonry, för ett bildgalleri i rutnäts-stil.

Nedladdningen och installationen är enkel, eftersom det bara är att ladda ner en komprimerad fil från Drupals hemsida, packa upp filerna och placera dem i rätt mapp där de andra modulerna finns. Det är även viktigt att ladda ner de tillhörande biblioteken, annars kommer det inte att fungera. Det utförs på

samma sätt. När modulerna är installerade behöver de aktiveras. De borde då ha dykt upp under fliken “Moduler” i Drupal enligt Figur 6. Om någonting har gått snett bör ett felmeddelande ha dykt upp högst upp på sidan, annars är det alltid möjligt att kontrollera att allting gått rätt under fliken “Rapporter”, där det går att se en statusrapport som visar för den händelse att ett fel skulle inträffat.

#### ▼ FLEXSLIDER

AKTIVERAD	NAMN	VERSION	BESKRIVNING
<input checked="" type="checkbox"/>	<b>FlexSlider</b>	7.x-2.0-rc2	Integrate the FlexSlider 2 library with Drupal Kräver: Libraries (aktiverad), System (aktiverad), Chaos tools (aktiverad), Image Krävs av: FlexSlider Fields (inaktiverad), FlexSlider Views Style (aktiverad), FlexS
<input type="checkbox"/>	<b>FlexSlider Example</b>	7.x-2.0-rc2	Sample implementation of FlexSlider Kräver: Context (saknas), Features (saknas), FlexSlider (aktiverad), Libraries (ak (aktiverad), FlexSlider Fields (inaktiverad), FlexSlider Views Style (aktiverad), Vie
<input type="checkbox"/>	<b>FlexSlider Fields</b>	7.x-2.0-rc2	Adds a display mode in Fields for FlexSlider Kräver: FlexSlider (aktiverad), Libraries (aktiverad), System (aktiverad), Chaos tc Krävs av: FlexSlider Example (inaktiverad)
<input checked="" type="checkbox"/>	<b>FlexSlider Views Style</b>	7.x-2.0-rc2	Adds a Views style plugin for FlexSlider Kräver: Views (aktiverad), Chaos tools (aktiverad), FlexSlider (aktiverad), Librari Krävs av: FlexSlider Example (inaktiverad)

Figur 6. Moduler i Drupal.

## 3.4 Innehåll

Det finns som tidigare nämnts redan visst innehåll på sidan, men mycket saknas, vilket såklart skall skapas enligt behov. Textsidor och formulär fanns redan färdigt att tillgå. I det här fallet var det då puffar, bildspel och bildgalleri som skulle skapas, och några block för sidfoten samt ett för en Googlekarta. Puffar är en typ av låda som innehåller information som är viktig och behöver lyftas fram. Därav namnet, att “puffa” information.

### 3.4.1 Innehållstyper

Processen för att skapa en puff och ett bildspel är i princip densamma. Det första som behöver skapas är en innehållstyp, där vi anger hur den skall se ut samt vilket innehåll vi vill att den skall ha. I mitt fall har till exempel puffarna möjlighet till en titel, en bild, brödtext samt möjlighet till en länk, i den ordningsföljden. Efter skapandet, behöver innehållstypen textsida uppdateras. Innehållet på textsidan

består enbart av titel och brödtext, det betyder att allt det vi kan tänkas önska existera på en textsida, skall läggas till även här. En textsida representerar allt det som finns mellan sidhuvudet och sidfoten. När innehållstypen vi vill skapa är tillagd på textsidan, behöver det också finnas en vy, för att kunna visa det vi skapat. Vi behöver också referera till vad och var. Det gör vi genom en vy. Det går att välja att skapa vyn som ett block, eller en sida. Jag har valt att skapa den som ett block. Vyn fungerar ungefär som ett användargränssnitt för att ta kontakt med databasen (Drupal, 2016).

När allt detta är gjort skall det vara enkelt att lägga till innehåll i form av den typen som skapats, se puff och bildspel i Figur 7. Och när det finns innehåll, är det möjligt att visa det innehållet på en textsida, se puff, bildspel i Figur 8.



Figur 7. Lägg till innehåll.

Skapa Textsida

[Hem](#) » [Lägg till innehåll](#)

Title

BILDSPEL

- Ingen -

Lägg till ytterligare alternativ

Brödtext

Textformat

Full HTML

- Webbadresser och e-postadresser görs automatiskt till länkar.
- Rader och stycken bryts automatiskt.

PUFF

- Ingen -

Lägg till ytterligare alternativ

Figur 8. Lägg till bildspel eller puff på en textsida.

### 3.4.2 Block

Ett block är som en låda, eller behållare, som kan innehålla till exempel text, ikoner eller en Googlekarta som visas i Figur 9. Sedan kan det blocket och dess innehåll placeras någonstans på sidan (Drupal, 2017). Jag har block som del av huvudinnehåll och i sidfoten. Som jag nämnde under föregående rubrik, skapas även vyerna som block, så att vi kan välja var vi vill visa dem.



## Blocket "Google Maps" ⌵

Hem » Administration » Struktur » Block

### Blocktitel

<none>

Titeln på ett block såsom det visas för användaren. Detta fält stöder ersättningstecken.

### Blockbeskrivning \*

Google Maps

En kort beskrivning av ditt block. Används på sidan Administration av block.

### Blockinnehåll \*

```
<div class="google-maps"><iframe src="https://www.google.com/maps/embed?pb=!1m18!1m12!1m3!1d1988.9244627960989!2d19.94107611639933!3d60.099189181934854!2m3!1f0!2f0!3f0!3m2!1i1024!2i768!4f13.1!3m3!1m2!1s0x468ac4759039fd33%3A0x476a6514661f7f33!2sStrax+Kommunikation!5e0!3m2!1ssv!2s!4v1523269492582" width="800" height="400" frameborder="0" style="border:0" allowfullscreen"></iframe></div>
```

Textformat Full HTML ▼

Mer information om textformat ?

- Webbadresser och e-postadresser görs automatiskt till länkar.
- Rader och stycken bryts automatiskt.

Innehållet i ett block såsom det visas för användaren.

#### INSTÄLLNINGAR FÖR REGION

Ange i vilka teman och regioner som detta block skall visas.

#### Strax Kommunikation (standardtema)

Main Content ▼

Figur 9. Block som innehåller en Googlekarta.

## 4. APPLICERING AV DESIGN

När det största arbetet är avklarat i Drupal, är det dags att börja jobba med att göra hemsidan finare att se på. En av de viktigaste delarna med en hemsida. Mer som behöver tas hänsyn till utöver estetiken, är bland att hemsidan gärna får vara logiskt uppbyggd. Det skall vara enkelt att orientera sig samt hitta den information som sökes. Nedan tänkte jag kort presentera språket jag använt för att implementera designen, för att sedan berätta om mitt arbete med det.

### 4.1 CSS Less

Det är klurigt att förklara vad CSS Less egentligen är för någonting, när jag själv lärt mig det genom att bara börja testa vad som fungerar och inte fungerar, eller sett på när andra har använt det. Men som tur är finns det ju väldigt mycket information att tillgå. Ordet Less, är egentligen en förkortning av Leaner style sheets, och det är ett slags tillägg till CSS (Wikipedia, 2018 b). Less har en litet egen syntax, och kompileras till CSS. Med hjälp av CSS Less är det möjligt att bland annat använda (CSS Less, 2018):

- variabler
- mixins (ett sätt att enkelt definiera vissa egenskaper på förhand, till exempel hur en linje ska se ut, och sedan använda det ungefär som en variabel, se exempel i Figur 10).
- nästling
- importering
- funktioner
- operationer

För en programmerare bör Less göra design-programmeringen enklare, eftersom det gör att språket mer liknar ett programspråk istället för ett stilarksspråk.

```
.cardify { box-shadow: 0 2px 2px 0 rgba(0,0,0,0.14), 0 1px 5px 0 rgba(0,0,0,0.12), 0 3px 1px -2px rgba(0,0,0,0.2); .rounded(2px); }
```

*Figur 10. Exempel på en mixin.*

## 4.2 Typsnitt

Designmässigt började jag genom att ge mig ut på en upptäcktsfärd på google fonts. När jag gjorde första delen av arbetet, det vill säga utformade min design, glömde jag att tänka på att typsnitten som jag använde där, kanske inte alls finns på Google fonts. Det gjorde de inte heller, vilket innebar att jag fick sätta igång med att leta upp typsnitt som liknande de jag använt i min design. Typsnitten jag använde i Adobe Illustrator, var Americana Extra Bold Condensed BT för rubriker och menyn samt Lao UI för brödtext, se Figur 11.

De typsnitt jag valde var Merriweather Black för rubriker samt meny, Lato Regular och Light för brödtext samt övriga texter, Figur 12 visar exempel på detta. Dessa inklusive några till importerade jag till min CSS-fil enligt Figur 13. I jämförelsen mellan Figur 11 och Figur 12 är det tydligt att det ändå är en ganska stor skillnad mellan typsnitten, men jag är nöjd med slutresultatet.

### VÄLKOMMEN TILL OSS!

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat.

*Figur 11. Typsnitten Americana Extra Bold Condensed BT och Lao UI regular.*

### VÄLKOMMEN TILL OSS!

---

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat.

*Figur 12. Typsnitten Merriweather Black och Lato Light.*

```
@import url('https://fonts.googleapis.com/css?family=Lato:300,400,700');  
@import url('https://fonts.googleapis.com/css?family=Merriweather:700,900');
```

*Figur 13. Import av typsnitt.*

## 4.3 Styling

Med styling menar jag att “snygga till” utseendet på det som finns på sidan. Eftersom jag redan hade en design att utgå ifrån, var det ganska enkelt. Jag började med sidhuvudet, och jobbade mig neråt. När jag var färdig med första sidan, och sidfoten (som ju finns på alla sidor), gick jag igenom sida för sida.

### 4.3.1 Menyn och logotypen

På designen hade jag en tydlig bild över typsnitt och placering, men det finns även sådant som inte är lika enkelt att få med på en design, till exempel hur det ser ut när man trycker på länken, eller när länken är aktiv. Det hade jag således inte bestämt på förhand, vilket betydde att det fick växa fram under tiden jag jobbade med menyn. Typsnittet skulle bli rätt, sedan jobbade jag ett bra tag på hur jag skulle få menyn och logotypen placerad som den är placerad i designen. Logotypen var från början placerad till vänster, med menyn i en skild rad nedanför. Det jag gjorde var att placera menyn med logotypen i sidhuvudet, för att därefter få dem bredvid varandra. Eftersom jag har den i mitten av sidhuvudet, använde jag mig av Adobe Illustrator eller Adobe Photoshop, för att se hur många pixlar det var mellan texten och över- samt nederkant, för att få det så noggrant som möjligt. Jag har alltså inte använt mig av enbart ögonmått.

När allting låg på rätt plats, började jag jobba mera med utseendet. Jag ville att menytexten skulle vara i samma färg som logotypen, för att få ett fint helhetsintryck. Jag arbetade även med hur jag ville att länkarna skulle se ut först när musen placeras på länken, utan att trycka, samt hur de skulle se ut när de är aktiva. Slutresultatet ses nedan i Figur 14, efterföljt av koden för menylänkarna i Figur 15. Jag valde den ljusa färgen, för att den är densamma som används i partiet bakom bildspelet samt i sidfoten och som bakgrund i puffarna.



Figur 14. “vad är vad” aktiv länk, samt svävar över “varför hemsida”.

```

/* Main menu Level 1 */
#block-menu-block-1 {
  background-color: @white;

  ul.menu {
    text-align: right;
    padding: 0;
    margin: 14px -15px;
    text-transform: uppercase;
    font-size: 20px;
    .MerriBold;

    li {
      display: inline-block;
      margin: 0;
      padding: 0;
      list-style: none;

      a {
        padding: 18px 20px 14px;
        white-space: nowrap;
        color: @brown;

        &:hover, &:focus { color: @light; }
        &.active, &.active-trail {
          color: @light;
          font-weight: 700;
          background-color: @white;
          border: 4px solid @light;
          padding: 8px;
          margin: 5px;
        }
      }
    }
  }
}

```

Figur 15. CSS-Less koden för menyn.

### 4.3.2 Bildspelet

För bildspelet, gällde det att se till att det är i rätt storlek (enligt mig) i Drupal. Jag valde också att ta bort pilarna, där det går att ändra bild, och även punkterna under bildspelet, som visar vilken bild det var. Detta gjorde jag för att få ett mera rent och minimalistiskt utseende. Bakom bildspelet har jag en bakgrund, som sträcker sig över hela sidan, med samma marginal både ovanför och nedanför. I Figur 16 visar jag hur slutresultatet blev, samt i Figur 17 finns koden för det. I bildspelet finns för närvarande 3 bilder som roterar med en hastighet på 6 sekunder.



Figur 16. Bildspelet med dess bakgrund.

```
#secondary-content-wrapper {
  padding-top: 40px;
  background-color: @light;
}

.flexslider {
  margin: 0 0 40px;
  background: #fff;
  border: 0px;
  position: relative;
}

#flexslider-1 {
  .flex-control-nav {
    display: none;
  }
  .flex-direction-nav {
    display: none;
  }
}
```

Figur 17. Bildspelet i CSS-Less kodform.

### 4.3.3 Huvudinnehåll samt puffar

Allt huvudinnehåll ser likadant ut, förutom under menylänken “bildgalleri” samt “kontakt”. Det enda jag egentligen behövt göra där, är att ändra på marginalerna, så att jag fick utseendet på huvudinnehållet att gå ihop med bildspelet och sidhuvudet. Även typsnittet är det samma på alla sidor, där gjorde jag inte heller några förändringar.

Puffarna räknas som del av huvudinnehåll, det är små “lådor” med innehåll som kan tänkas vara extra viktigt att lyfta fram. Jag har valt att ha puffar på första sidan och under “vad är vad”, eftersom det under den länken skall informeras för kunden om vad en puff är för någonting och hur den kan användas, medan den på första sidan ser ut som den skulle kunna göra, på riktigt. Jag har valt att ta bort titeln på puffen, som annars visas över själva puffen, och ha en mindre titel under bilden i puffen istället. Typsnitten är de samma, jag har dock fått ändra textstorleken i tabellen, samt transformera den mindre titeln till stora bokstäver. Bakgrunden går i den ljusa nyansen som bakgrunden bakom bildspelet. Jag har också en viss marginal mellan bilden, texten och bakgrunden. En av puffarna innehåller öppethållningstider, vilket är i format av en tabell, därför krävde det en aning mera jobb. Nedan visar jag först puffen med öppethållningstider i Figur 18, som innehåller tabellen, samt under den, koden för hur jag har utformat utseendet i Figur 19.



ÖPPETTIDER	
Måndag - Fredag	8 - 20
Lördag	8 - 16
Söndag	Stängt

Figur 18. Puff innehållande en tabell.



```

#block-views-teaser-block {
  margin-top: 20px;
  width: 100%;

  .teaser {
    background-color: @light;
    padding: 5px 5px 2px;
    margin-bottom: 40px;
  }

  .teaser-body {
    margin: 0 0 0 5px;

    table {
      width: 100%;
      padding: 0;
      margin-top: 0;
      font-size: 24px;
      color: #212121;
      .LatoLight;

      tr {
        background-color: @light;
        td {
          padding: 5px 5px 5px 0;
          border-bottom: none;
        }
      }
    }
  }

  .teaser-title {
    display: none;
  }

  .teaser-image {
    margin: 0 0 25px;
  }
}

```

Figur 19, CSS-Less kod för puff, och puff innehållande tabell.



#### 4.3.4 Sidfot

I sidfoten ligger det två block, ett med kontaktinformation, och ett med sociala medier. Det är inte väldigt mycket som händer där, centrerung, texteditering, marginaler, och ikonerna förstås. Ikonerna till sociala medierna Facebook samt Instagram agerar som länkar, om du trycker på Facebook-ikonen öppnas Facebook i ett nytt fönster. Det är Strax Kommunikations Facebooksida som öppnas. Eftersom Strax inte har något Instagramkonto, har jag valt att länka även Instagram-ikonen till Facebook, för att båda ikonerna skall visa hur det fungerar, och många företag har idag ett Instagramkonto. Även e-postadressen är en länk, en mailto-länk. Både e-postadressen och ikonerna har jag valt att färga i samma mörka, rödbruna, nyans som rubrikerna, logotypen och menylänkarna när pekaren förflyttas över dem. Figur 20 visar hur sidfoten ser ut, och Figur 21 visar koden för rubriken “Följ oss” samt ikonerna nedanför. Ikonerna avviker från designen, för att jag inte hittade liknande, färgade, ikoner att använda.



Figur 20. Skärmdump av sidfoten.

```
#block-block-2 .block-content {  
  
  h5 {  
    margin-bottom: 5px;  
    font-size: 18px;  
  }  
  
  .icons-wrapper .icons-item {  
    display: inline-block;  
  
    a {  
      color: @notblack;  
      font-size: 40px;  
      &:hover, &:focus { color: @brown; }  
    }  
  }  
}
```

Figur 21. Koden för blocket “Följ oss”.

### 4.3.5 Bildgalleri

Eftersom bildgalleriet, som visas i Figur 22, i princip är en modul i Drupal, som sköter sig själv, är det inte mycket som behöver göras här. Det jag ville göra var att ta bort rubriken, flytta upp galleriet, och låta det ta den plats det skulle på sidan utan några andra störningar. Jag gjorde några små förändringar på själva galleriet. Det fanns till exempel ramar runt bilderna som jag tog bort, och dylika småsaker. För att få bort rubriken på bildgalleri-sidan, angav jag specifik nod för den sidan, se Figur 23, annars hade rubriken försvunnit på alla sidor.



Figur 22. Bildgalleriet.

```
.page-node-7 #page-title {  
  display: none;  
}
```

Figur 23. Borttagning av rubrik på specifik sida.

### 4.3.6 Kontakt-sidan

Kontakt-sidan ser något annorlunda ut än övriga sidor, eftersom huvudinnehållet delar utrymme med ett annat block, som består av en Google-karta, enligt Figur 24. Utrymmet för huvudinnehållet har jag därför fått lov att minska på just den sidan, för att göra utrymme för kartan. Varför jag har valt att göra på det här sättet är för att jag upplevde det som snyggt, helt enkelt. Själva kontaktinformationen tar inte upp så mycket plats, vilket betyder att det passar bra att ha någonting till höger om det. Annat jag har utfört på denna sida är en förändring av rubriken “sociala medier”, där jag transformerat bokstäverna till stora bokstäver i koden, och satt extra marginal under. Ikonerna samt e-postlänken ser ut ungefär som de gör i sidfoten, förutom att de är större och har en annan färg när pekaren förs över dem. Jag har också, i fullt format av sidan, valt att ha ikonerna under varandra. CSS Less koden för sidan, ses i Figur 25.

#### KONTAKT

Engatanäradig 12

AX-22100 Mariehamn

Telefonnummer: +358 457 1234 567

epost: info@alandsskafferiet.ax

#### SOCIALA MEDIER



Figur 24. Huvudinnehållet under sidan “kontakt” samt google-karta, här förs pekaren över facebook-ikonen.

```

.page-node-10 #block-system-main {
  float: left;
  width: 40%;

  h4 {
    text-transform: uppercase;
    margin-top: 30px;
  }

  a {
    color: @notblack;
    &:hover, &:focus { color: @light; }
  }

  .icons-wrapper .icons-item {
    a {
      color: @notblack;
      font-size: 40px;
      &:hover, &:focus { color: @light; }
    }
  }
}

#block-block-3 {
  text-align: center;
  margin-bottom: 20px;
}

.google-maps {
  position: relative;
  padding-bottom: 40%;
  height: 0;
  overflow: hidden;
}

```

Figur 25. Koden för sidan "kontakt" samt google-kartan.

## **4.4 Responsiv design**

Självfallet skulle webbplatsen också vara responsiv. Det är egentligen alla webbplatser som skapas idag. När en webbplats är responsiv, innebär det att den anpassas i utseende efter storleken på skärm. De flesta surfar på internet mera med sina smarta telefoner än de gör med sina datorer, om de ens äger någon. Webbplatsen förändras i olika steg. Första steget är vid bredden 1024 pixlar, andra vid 768 pixlar, tredje vid 580 pixlar och sista förändringen sker vid 480 pixlar. Det som inte förändras, det hålls kvar som den föregående storleken.

### **4.4.1 1024 pixlar**

Förändringarna som sker vid den här bredden av webbläsare, eller skärm, är att all text och alla titlar förändras, och förminskas. Det är ingen enorm förvandling men med ett noggrant öga går det att se ganska tydligt. Jag valde också att placera menyn nedanför logotypen, och även minska i storlek på både logotypen och menytexten. Jag utförde även förändring i marginaler vid sidhuvudet. Texten i puffen som har en tabell, behövde minskas för att passa ihop med övriga textstorlekar. På sidan "Kontakt", valde jag att flytta kartan nedanför texten, samt utöka den på bredden och låta den ta 100 procent utrymme. Även här gjorde jag några små förändringar i marginaler.

### **4.4.2 768 pixlar**

Igen anträffar en förändring i textstorlek och i storleken på titlar. Det gäller således även i puffen som innehåller en tabell. Texten i menyn fick också bli mindre här. Nu flyttade jag också ner puffarna under brödtexten, samt centrerade dem på sidan. Diverse marginaler förvandlas för att det skall se bättre ut. Ikonerna på "Kontakt"-sidan fick också bli mindre. Jag behövde även ändra på marginalerna vid bildgalleriet, för att få ett fint avstånd mellan menyn och de första bilderna.

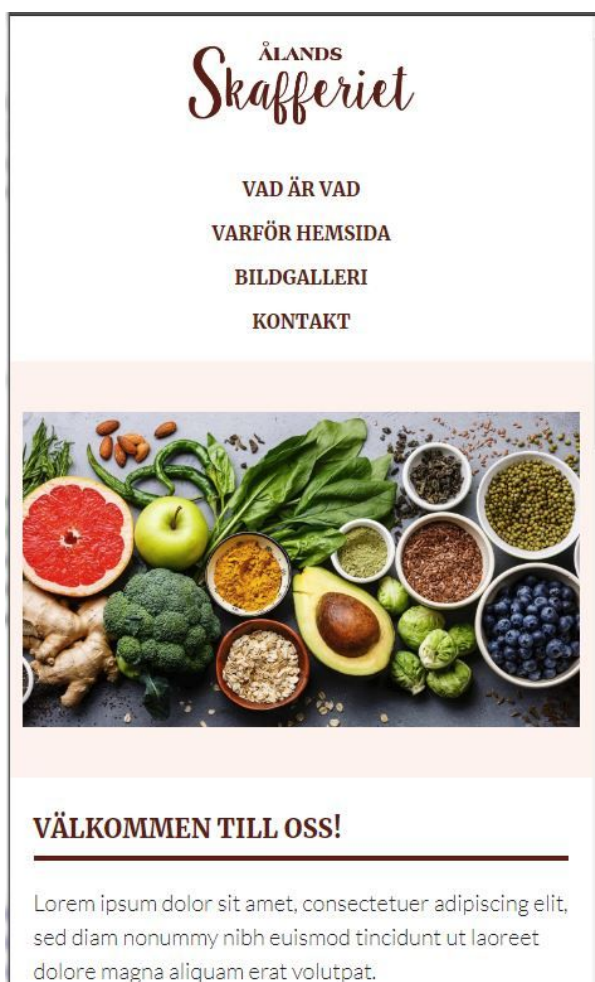
### **4.4.3 580 pixlar**

Likt de föregående minskade jag på textstorlek, storleken på titlar, samt textstorleken i tabellen. Även menytexten fick bli mindre. Jag utökade storleken på puffarna.

### **4.4.4 480 pixlar**

Vid en skärm eller webbläsare som är 480 eller mindre, höll jag kvar storleken på all text, titlar samt i tabellen och menyn. Logon fick bli mindre, och puffarna bredare. Jag ändrade marginalerna vid

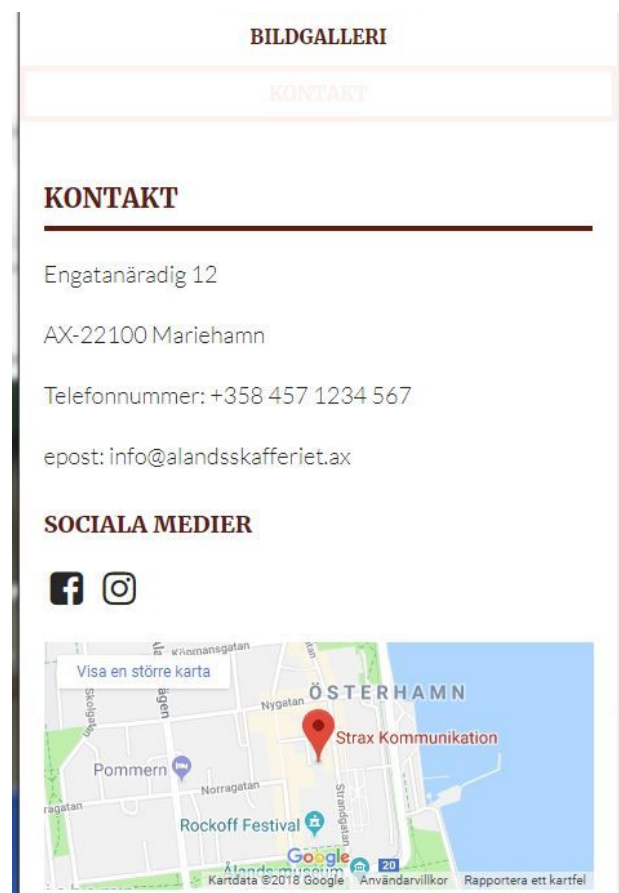
bildgalleriet för att det skulle se snyggare ut. Jag flyttade även ikonerna på “Kontakt”-sidan så att de ligger bredvid varandra. Figur 26, Figur 27 samt Figur 28 nedan visar bitar av hur webbplatsen ser ut på en webbläsare eller skärm som är 480 pixlar bred.



Figur 26. Första sidan 480 pixlar, logo, meny samt text och rubrik.



Figur 27. Första sidan 480 pixlar, puff med tabell.



Figur 28. "Kontakt"-sidan 480 pixlar, aktiv menylänk, ikoner samt karta.



## 5. ÖVRIGT

Jag har, utöver processen att designa, konstruera och applicera design på webbplatsen, även gjort annat arbete. Jag hittade på ett låtsas-företag som webbplatsen skulle tillhöra. Skapade logotypen för företaget, och jag har även skrivit texterna som finns på respektive sida.

### 5.1 Ålands Skafferiet

Ålands Skafferiet är namnet på det påhittade företaget som webbplatsen skulle tillhöra. Företaget är en butik som säljer åländskt producerade matvaror. Tanken bakom det är att mat ofta är tilltalande för de flesta. Jag har valt bilder på främst bär, frukt, grönsaker, rotsaker och dylikt, eftersom det är vackert att titta på. Bilder på andra matvaror som kött, ägg och liknande, kan vara kontroversiellt, medan det som kommer från växtriket är tilltalande för alla.

Jag tänkte också, när jag utformade låtsas-företaget, på att det kan vara bra att skapa en webbplats för någonting som inte riktigt finns på Åland. Logotypen för företaget fick jag egentligen fram genom att sitta och leka med olika typsnitt tillsammans, och genom att placera orden på olika sätt, tills det att jag var nöjd. Färgen på logotypen, som är en mörk, rödbrun färg, valde jag för att jag ansåg att svart eller mörkgrått blev för tråkigt. Den mörka, rödbruna färgen passar också bra med företagsnamnet, och typsnitten jag valde att använda. Jag använde mig av vektorgrafik, Adobe Illustrator, för att skapa logotypen.

### 5.2 Informationen på de olika sidorna

På första sidan, är det meningen att allt ska se ut precis som på vilken riktig webbplats som helst, alltså berätta kort om företaget, visa bilder som är vackra och tilltalande, lyfta fram viktig information, så att den som besöker webbplatsen kan få en exempelbild av hur deras potentiella hemsida kunde se ut, eller byggas upp. Även under länkarna “Kontakt” och “Bildgalleri” i menyn är det meningen att det ska se ut som “på riktigt”. De resterande två sidorna “vad är vad” samt “varför hemsida” är de som istället innehåller annan information som kan vara nyttig.



## 6. SLUTSATSER

I kapitel 1, under rubriken “Syfte” skrev jag “Syftet med mitt examensarbete är att designa, konstruera och implementera designen för en enklare hemsida som skall agera som prototyp för visningar för möjliga kunder.” Jag har uppfyllt precis detta syfte med projektet. Också i exakt den ordningen. Detta är vad jag gjort:

- Intervju med de som kommer använda prototypen, för att ta reda på kravanalys och vad som skulle finnas med på webbplatsen.
- Jag gjorde en design, med hjälp av Adobe Illustrator.
- Jag använde mig av innehållshanteringssystemet Drupal för att konstruera webbplatsen.
- Jag applicerade sedan min design, och lite till, med hjälp av CSS Less, samt gjorde webbplatsen responsiv.

Metoden jag beskrev i kapitel 1 har följts till punkt och pricka. Dock har jag klarat av mycket mera på egen hand, än vad jag trodde att jag skulle göra. Google har således inte alls används speciellt flitigt. Vad gäller avgränsningarna som beskrivs i kapitel 1, har även dessa följts. Det vill säga, inga större funktionaliteter som t.ex. sökfunktion finns, webbplatsen kommer att fungera som visningssida och inget annat. Enbart den allra viktigaste informationen finns på webbplatsen. Fyra menylänkar finns det, inte fler och inte färre.

Detta projekt var väldigt passande för mig, för jag tycker om uppgifter som enkelt går att dela upp i olika delar, och för att få andra delen klar behöver den första finnas et cetera. Det ger en bra grundstruktur och stabilitet i uppgiften och det känns hela tiden genomförbart. Självkligt har jag stött på problem längs med vägen, men det som också är bra där, är att jag inte kunnat arbeta vidare innan jag löst problemet som stannat upp mig i mitt arbete. Det har funnits en väldigt bra balans mellan mera avancerade delar och lätta delar, vilket innebär att jag har fått känna att det har varit både givande och lagom utmanande utan att ha blivit uppgiven. Jag har under detta projekt lärt mig att använda Drupal samt CSS Less. Jag hade enbart några år gammal kunskap om CSS sedan tidigare. Dock tror jag, för att upprätthålla kunskaperna, speciellt i Drupal, att programmet bör användas kontinuerligt. Jag gissar att det är väldigt lätt att glömma den kunskap som byggts upp med tanke på att ramverket ändå är så pass avancerat som det är.

När det kommer till framtida utveckling och fortsatt arbete på detta eller ett liknande projekt, finns det många olika synsätt. Detta projekt, kunde till exempel bära som grund för andra, liknande projekt. Kanske det kunde byggas ett mera avancerat exemplar av en större hemsida, med flertalet funktioner, och litet mera avancerade funktioner. Då hade säkerligen kunskap om JavaScript också kommit väl till hands. Det kunde också vara intressant att testa på andra ramverk för att bygga samma design. Hur skulle det gå till i, till exempel, Wordpress, eller att helt på egen hand programmera hela webbplatsen, utan ett ramverk? Det finns mycket att spekulera kring, men att bygga vidare på exakt samma grund, i samma syfte, blir nog svårt. Då behövs helt nya frågeställningar. Nedan, i Figur 29, visar jag hur webbplatsens förstasida ser ut nu när den är färdig. Den kan med fördel jämföras med Figur 2, som illustrerar designen. I bilden, Figur 29, är webbplatsen förminskad med 42% för att få plats med hela i en bild.



## VÄLKOMMEN TILL OSS!

Vi är en liten butik mitt i centrum, som säljer de allra finaste matvarorna med högsta kvalitet från Åland.

## NÄRPRODUCERAT

Alla produkter som vi säljer i butiken är producerade på Åland. Varje morgon innan öppning får vi nya leveranser, så allting är så färskt som du bara kan tänka dig, och med väldigt liten negativ inverkan på miljön eftersom transportsträckorna är extremt korta.

## EKOLOGISKT

Vi har också en avdelning med enbart ekologiska och organiska produkter, som såklart även de är producerade på Åland.



## VI ERBJUDER HEMLEVERANS

Nu kan vi också erbjuda hemleverans av våra produkter. Bare ring eller mejla oss, så kör vi hem varorna till dig!



## ÖPPETTIDER

Måndag - Fredag	8 - 20
Lördag	8 - 16
Söndag	Stängt

## KONTAKT

+358 487 1234 567  
Info@alandsskafferiet.se  
Engesträndsg. 22100 Mariehamn

## FÖLJ OSS



Figur 29. Skärmdump av webbplatsens förstasida som färdig webbplats.

## 7. KÄLLFÖRTECKNING

CSS Less. (2018). Css Less. Hämtad 2018-11-04 från <http://lesscss.org/>.

Drupal. (2016). What is views? Hämtad 2018-06-04 från <https://www.drupal.org/docs/7/modules/views/what-is-views>.

Drupal. (2017). Working with blocks. Hämtad 2018-09-04 från <https://www.drupal.org/docs/8/core/modules/block/overview> .

Nyberg, P. (Mars-April 2018). Mediasäljare och projektledare. (E. Westerlund, Intervjuare) Mariehamn, Åland, Finland.

Wikipedia. (2018). Content management system. Hämtad 2018-04-03 från [https://en.wikipedia.org/wiki/Content\\_management\\_system](https://en.wikipedia.org/wiki/Content_management_system).

Wikipedia. (2018 b). Less (stylesheet language). Hämtad 2018-11-04 från [https://en.wikipedia.org/wiki/Less\\_\(stylesheet\\_language\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Less_(stylesheet_language)).